

компетенции. Так, например, результаты проведенных социологических исследований студентов вузов и ссузов г. Екатеринбурга в 2005–2009 гг. [3] показывают, что студенты различных специальностей осознают необходимость знаний в области межличностного общения и указывают на их недостаток. С точки зрения студентов, молодежь не умеет правильно и четко говорить, вести себя в обществе, преподнести себя окружающим и заинтересовать, не обладает лидерскими качествами. Тогда как даже в процессе обучения, не говоря уже о процессе трудоустройства, умение четко и логично излагать свои мысли, умение держать себя и в отдельных ситуациях «выгодно себя продать» приходится приобретать путем собственных проб и ошибок.

Иначе говоря, портрет идеального сотрудника может выглядеть следующим образом: возраст 20–25 лет; высшее профильное образование; знание иностранного языка; владение компьютером; хорошие коммуникативные данные; навыки хорошего и уверенного «продажника».

#### Список литературы

1. Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия. [Электронный ресурс] / 3 электрон. опт. диска (CD-ROM): зв., цв. 10-е изд. Электрон. текст дан. Москва: Большая Российская энциклопедия, 2008.
2. Риелтор // С 2. вободная энциклопедия «Википедия». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org>
3. Тесленко И. В. Особенности профессионального образования в сфере сервиса и туризма // Вестник БГУ. Выпуск 14а. Философия, социология, политология, культурология. Издательство БГУ, 2009. С. 207–212.

*Т. И. Чуева, А. М. Тихомирова*

#### ПОТРЕБИТЕЛИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ КУЛЬТУРЫ

В последние годы наблюдается ускоренная компьютеризация всех сфер общественной жизни. Компьютеры становятся необходимой принадлежностью офиса, медицинских учреждений, школ. Особое место среди мультимедийных средств занимают игры. Достаточно большой процент (10–14 % по разным источникам) увлекаются ими серьезно, уделяя этому занятию много времени, зачастую в ущерб здоровью, работе, учебе. Работник геймер – иногда становится серьезной проблемой для работодателя, пожирая интернет-трафик (в конечном счете деньги работодателя) и рабочее время.

Авторы данного исследования сами относятся к изучаемой группе, поэтому нами было проведено пилотажное социологическое исследование на тему «Потребители игровой компьютерной культуры», целью которого был анализ социальных и психологических особенностей современных геймеров.

Мы провели опрос на основе стихийной выборки. Анкеты распространялись через социальные сети в ноябре 2012 года. Получены ответы 48 респондентов в возрасте от 10 до 40 лет. Среди них 93,8 % опрошенных младше 25 лет. Более 70 % студенты высших и средних учебных заведений. По-видимому, игры по большей части востребованы в среде молодежи, в период завершения формирования личности.

У нас получилось, что среди любителей компьютерных развлечений больше мужчин (58,3 %). Мужчины существенно чаще и дольше занимаются играми. Среди мужчин ежедневно играют 78,6 %, а среди женщин таких только 40 %. 46 % мужчин могут без перерыва играть 3–5 часов, а 25 % вообще до 10 часов, а среди женщин таких только 7 % и 11 % соответственно.

Достаточно разнообразными являются и причины, побуждающие людей играть. Одной из важнейших целей ухода в виртуальную реальность является отвлечение от реальности повседневной. Это важно для 70,8% респондентов. Почти половина респондентов (47 %) используют игры как способ общения с друзьями. Многие отмечают как причину игровой деятельности стремление развить кругозор (29,8 %), развить реакции и внимание (34 %). Некоторым просто нравится играть (4,5 %) и любоваться на красочные фантазийные миры (2 %).

Весьма показательными оказались собранные данные о жанровых предпочтениях. Гипотеза, поставленная до начала исследования о том, что самыми популярными жанрами являются экшен, массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (ММОРПГ) и гонки. При этом наблюдаются достаточно значительные расхождения в определении наиболее привлекательных жанров у мужчин и женщин. Мужчины по большей части выбирают те игры, где требуется больше активных действий, стратегических решений и быстрой реакции, в то время как девушки предпочитают более спокойные игры, которые требуют логики и рассуждений (например, приключенческие игры или головоломки). Наиболее упоминаемыми играми стали World of Tanks, World of Warcraft и браузерные игры, затем – Forsaken world, Need for speed, серия The Elder Scrolls и The Sims.

Несмотря на бесспорный внешний эскапизм формы компьютерных игр, социально-психологические предпочтения и склонности увлеченных ими людей незначительно выделяют их в социуме среди остальных. Так подавляющее большинство опрошенных стремятся активно участвовать в жизни общества (87,5 %) и хотят, чтобы для этого становилось больше возможностей (85,4 %).

Данные опроса опровергают представление о таком «вредном» следствии общения с компьютерной реальностью, как распространение насилия в обществе. Мы попросили респондентов высказать свое отношение к утверждению: «Некоторая доля насилия в обществе – нормально и можно с этим ужиться». 60,4 % не согласны с этим утверждением; 31,3 % частич-

но согласны и только 6,3 % полностью согласны с этим. Следовательно, утверждение об осознанной и желаемой социальной маргинальности носителей игровой компьютерной культуре, на наш взгляд, неправомерно. Важно отметить, что только 12,5 % опрошенных признают свою зависимость от игр, а 19 % – затрудняются определить свое состояние.

Также у геймеров отмечается общее положительное восприятие европейской культуры (75 %) и желание большей открытости российского общества и культуры (81 %).

Для активных пользователей игровых программ характерно желание испытывать чувство соперничества, развиваемое интерактивными играми (69 %), способность к социальной адаптации в новых условиях (69 %). Способность ставить себя на место другого человека у игроков развита настолько сильно, что граничит с желанием стать другим, перенять чьи-либо черты (67 %). Возможно в какой-то мере это связано с привыканием к ролевым перевоплощениям в игровом мире.

Таким образом, представляется возможным говорить о таком положительном следствии воздействия компьютерной игры как развитие полезных навыков и качеств, некоторые из которых имеют и социальную значимость. Что касается отрицательного влияния игровой компьютерной культуры, следует отметить развитие у пользователей таких признаков девиантного поведения, как мнительность, повышенная раздражительность, которые ведут к враждебному восприятию окружающего социального мира.

*Е. И. Шатрова<sup>1</sup>*

#### ПРОБЛЕМА АДАПТАЦИИ ЭКОНОМИКИ РЕГИОНОВ РОССИИ К УСЛОВИЯМ ВТО (НА ПРИМЕРЕ ЛЕСОПРОМЫШЛЕННОГО КОМПЛЕКСА ПЕРМСКОГО КРАЯ)

Одно из самых значимых событий для экономики России в ее современной истории – вступление в ВТО. Для производителей это означает, что деятельность придется вести в новых условиях, а именно внутренний рынок пополнится новыми товарами и услугами, которые могут поставить под сомнение конкурентоспособность продукции отечественного производителя.

Одной из отраслей специализации региона, т. е. отраслей, производящих продукты, направленные на реализацию на внешних рынках, является лесопромышленный комплекс (далее ЛПК). Сложившаяся под влиянием объективных экономических факторов экспортная ориентация лесного комплекса позволяет констатировать, что ЛПК Пермского края интегрирован в структуру внешнеэкономических связей.

Однако в структуре экспорта преобладает продукция с низкой степенью переработки. Причиной этого является несбалансированность меро-

---

<sup>1</sup> Научный руководитель – Кашаева Ю. А.